

## Pengembangan Media Puzzle pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V di SDN Sidodadi 3 Garum Blitar

Ana Nurul Laili<sup>1\*</sup>, Aang Yudho Prastowo<sup>2\*</sup>, Fathul Niam<sup>3\*</sup>.

<sup>1</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Blitar Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Blitar Indonesia

<sup>3</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Blitar Indonesia

\*[Rahmaana0790@gmail.com](mailto:Rahmaana0790@gmail.com) \*[aangunu@gmail.com](mailto:aangunu@gmail.com) \*[Masniam@gmail.com](mailto:Masniam@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Diterima :

Direvisi :

Disetujui :

Dipublikas :

#### Kata kunci:

1. Pengembangan
2. Media Puzzle
3. Organ Pencernaan Manusia

### ABSTRAK

**Abstrak:** Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Sidoda 3 Garum Blitar. terdapat kendala-kendala dalam proses pembelajaran, sehingga siswa belajar hanya mendengar penjelasan dari guru yang hanya memakai buku lembar kerja siswa dan gambar yang ada di buku tanpa melibatkan media dalam proses pembelajaran. Menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari karena kurangnya melibatkan media dalam proses mengajar. Oleh sebab itu dibutuhkan media pembelajaran yang memadai, diantaranya yaitu *puzzle*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk pengembangan & kevalidan dari media *puzzle* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi sistem organ pencernaan manusia kelas V SD. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu R&D (*Reseach & development*) dengan menggunakan model ADDIE yaitu ada 5 tahapan: analisis (*Analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implememntasi (*implementation*), & evaluasi (*evaluation*). Instrumen pengumpul data yang digunakan adalah lembar validasi serta lembar angket yang berupa instrument penilaian yang kemudian diberikan kepada validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru, dan siswa guna memberikan nilai serta kritik dan masukan terhadap materi dan media yang telah dirancang agar lebih diperbaiki. Dengan angket tersebut peneliti dapat mengetahui persentase tingkat validasi media. Berdasarkan validasi angket, observasi, dan wawancara bersama siswa dan guru yang telah dilakukan, Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai sebesar 95%. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 87.5%. Hasil dari validasi ahli bahasa memperoleh nilai sebesar 88,8%. Hasil respon siswa terhadap pengembangan media memperoleh nilai sebesar 96%. Hasil respon guru terhadap pengembangan media memperoleh nilai sebesar 93%. dengan kategori sangat praktis. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia pada materi IPA kelas V di Sekolah Dasar sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Abstract:** Based on the results of observations and interviews conducted at SDN Sidoda 3 Garum Blitar. there are obstacles in the learning process, so students learn only to hear explanations from teachers who only use student worksheets and pictures in the book without involving the media in the learning process. Causing students to have difficulty in understanding the material being studied because of the lack of involving the media in the teaching process. Therefore, adequate learning media is needed, including puzzles. This study aims to determine the form of development and validity of the

*puzzle media in improving students' understanding of the human digestive organ system material for fifth grade elementary school. The method used in this research is R&D (Research & development) using the ADDIE model, which has 5 stages: (Analysis), (design), (development), (implementation), & (evaluation). The data collection instruments used are validation sheets and questionnaire sheets in the form of assessment instruments which are then given to validators of media experts, material experts, linguists, teachers, and students to provide values as well as criticism and input on materials and media that have been designed to be further improved. . With this questionnaire, researchers can determine the percentage level of media validation. Based on the validation of questionnaires, observations, and interviews with students and teachers that have been carried out, Based on the validation that has been carried out by material experts, the score is 95%. The results of the media expert validation obtained a score of 87.5%. The results of the validation of linguists obtained a value of 88.8%. The results of student responses to media development scored 96%. The results of the teacher's response to media development obtained a score of 93%. very practical category. From these results it can be concluded that the puzzle media of the human digestive organ system in the fifth grade science material in elementary schools is very practical to be used as a learning medium.*

---

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang didalamnya meliputi guru dan siswa. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswanya beserta unsur yang ada di dalamnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mujiono (1999) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif dan menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran memiliki tujuan yang hendak dicapai yakni adanya perubahan bentuk perilaku siswa. Tujuan pembelajaran supaya tercapai maka banyak hal yang harus dilakukan dalam pembelajaran tersebut yang meliputi diantaranya proses pembelajaran, model pembelajaran dan media pembelajaran. Terutama pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman yang lebih kepada siswa, salah satu contohnya adalah mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang berkaitan dengan ilmu yang mempelajari tentang alam dan ilmu di sekitarnya. Dalam muatan pelajaran IPA guru diperlukannya sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan dalam pembelajaran dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran pada materi IPA yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Hal ini akan tercapai apabila pemilihan media pembelajaran yang tepat karena dengan adanya dapat menambah kualitas pembelajaran yang nantinya akan membuat siswa dengan cepat menyerap materi yang diberikan guru (Sanjaya Wina, 2015). Muatan pelajaran IPA di SD selain mengajarkan tentang fakta-fakta, konsep-konsep dan prinsip-prinsip tentang alam, IPA juga mengajarkan metode memecahkan masalah, melatih berpikir kritis, dan mengambil kesimpulan, objektif, bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain (Samatowa dalam Trianto, 2015). Pada penjelasan tersebut, maka dikatakan bahwa muatan pelajaran IPA bukan semata-mata menghafal informasi atau mengingat dan menimbun informasi, akan tetapi siswa juga perlu memahami informasi yang diperoleh dan menghubungkan pada kehidupan sehari-hari. Selain itu IPA untuk anak-anak SD dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak supaya anak-anak dapat mempelajarinya.

Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V di SDN Sidoda 3 Garum Blitar. terdapat kendala-kendala dalam pembelajaran terutama muatan pelajaran IPA dikarenakan sulitnya mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran berlangsung. Guru mengalami kesulitan dalam mengkreasikan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa pada proses pembelajaran, sehingga siswa belajar hanya mendengar penjelasan dari guru yang hanya memakai buku lembar kerja siswa dan gambar yang ada di buku tanpa melibatkan media dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini siswa mengalami kesulitan

memahami materi pembelajaran yang di berikan oleh guru dalam memahami materi yang dipelajari karena kurangnya melibatkan media dalam proses mengajar. Oleh karena itu, penggunaan media puzzle dibutuhkan disini. Jika hanya menggunakan buku saja, maka siswa akan merasa jenuh karena terdapat beberapa materi yang sulit dipelajari jika hanya menggunakan buku.

Maka perlu adanya alat penyampai pembelajaran yaitu media. Media adalah alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Ada beberapa macam media pembelajaran menurut Rusman, dkk. (2012, hlm. 62-63) yaitu: 1) Media *visual*, merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak. 2) Media *audio*, merupakan media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio. 3) Media *audio-visual*, yaitu media yang merupakan kombinasi *audio* dan *visual* atau biasa disebut media pandang-dengar. Salah satu dari ketiga media pembelajaran di atas kita bisa memilih media pembelajaran yang menarik buat siswa yaitu media visual yang bisa menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah, salah satunya yakni media *puzzle*.

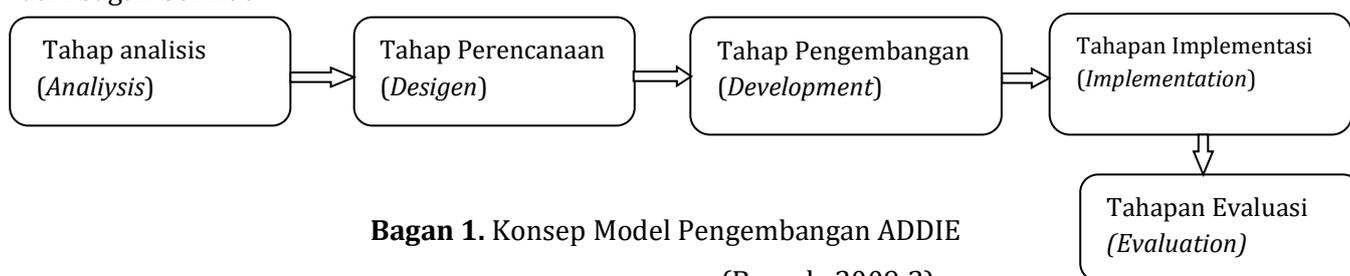
Menurut Yasbiati dan Gilar Gandana (2018:54), *puzzle* merupakan sebuah mainan untuk menyusun gambar, atau bentuk-bentuk tertentu yang kondisinya masih terpisah, kemudian anak akan menyusun potongan- potongan kecil *puzzle* kedalam bingkai sesuai pola hingga membentuk gambar yang utuh. *Puzzle* dapat menjadi salah satu media alternatif yang bisa digunakan untuk memperbaiki hasil belajar dari siswa, itu karena *puzzle* yang sifatnya bongkar pasang sehingga merangsang siswa untuk berfikir kreatif dan juga menjadikan proses belajar akan lebih menyenangkan. Selain itu, dalam permainan *puzzle* juga butuh kesabaran untuk menyusun kepingan-kepingannya dengan tepat, dan juga sangat menyenangkan bila dimainka di dalam pembelajaran untuk anak didik.

Dalam hal ini guru perlu memilih media yang tepat dalam pelajaran IPA materi sitem organ pencernaan manusia, jika kurang tepat kemungkinan dapat mempengaruhi minat belajar siswa, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga nantinya dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, salah satunya *puzzle*, siswa akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari, karena memang media tersebut fungsinya membantu proses belajar. Dengan digunakannya media *puzzle* tersebut, diharapkan bisa membantu pemahaman serta menghafal nama-nama organ pencernaan pada manusia beserta fungsinya dengan melalui pembelajaran yang aktif, mandiri, dan menyenangkan.

### METODE

Jenis penelitian yang ingin dilakukan peneliti ialah penelitian pengembangan atau (*Research & Development*). Menurut Sugiono, (2018:297) penelitian pengembangan ialah jenis metode penelitian yang bertujuan untuk membuat serta menciptakan produk tertentu yang selanjutnya akan dilakukan uji keefektifan produk tersebut. Produk yang ingin dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia pada SDN Sidodadi 3 Garum Blitar.

Penelitian pengembangan ini akan memakai model ADDIE karena model ADDIE ini sangat mudah di lakukan dari pada dengan model lainnya, kemudahan model ADDIE memiliki lima tahapan, yang meliputi tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Tahapan tersebut bisa dilihat dari bagan berikut :



**Bagan 1.** Konsep Model Pengembangan ADDIE  
(Branch, 2009:2)

Pada tahap analisis (*Analysis*), peneliti menganalisis tentang dalam sistem pembelajaran dilakukan oleh pendidik kepada siswa metode pengajarannya masih monoton, media yang digunakan pengajar masih biasa-biasa saja. Tidak adanya pemanfaatan media dalam sistem pembelajaran hanya

menggunakan buku lembar kerja siswa saja, membuat banyak siswa yang kurang memahami materi pembelajaran yang di berikan. Peneliti mengkaji analisis kurikulum, dan analisis materi. Analisis kurikulum dilakukan dengan cara mangkaji kompetensi dasar yang ingin di capai pada materi pembelajaran IPA kelas V SD. Analisis materi dilakukan pemilihan materi utama yang akan di sesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya.

Tahap perencanaan (*design*), peneliti merancang media pembelajaran berdasarkan 3 maca, yaitu dari segi desain prodak media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia meliputi pemilihan gambar dengan menggunakan bantuan internet. Dalam pemilihan gambar, peneliti menggunakan gambar yang menarik dengan warna cerah dan sederhana. Pembuatan konsep gambar pada alas *puzzle* dan kepinggan *puzzle*. Dan pemilihan segi materi pada penyusunan isi media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia di sesuaikan dengan antara kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Dan segi bahasa akan memilih bahasa yang mudah di pahami oleh siswa yang di sesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

Tahapan pengembangkan (*Development*) media berdasarkan rancangan media tersebut. Adapun tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media *puzzle* adalah: 1) Melakukan pembuatan media pembelajaran, 2) Setelah itu, media pembelajaran direview dengan memvalidasinya oleh tim ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Teknik analisis data hasil validasi menggunakan penilaian skala Likert sebagai berikut:

**Table 1.** Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert

Skor	Penilaian
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

(Sugiono,2015:134)

Berdasarkan sekala likert yang digunakan di dalam angket untuk menghitung data dari hasil validasi materi, validasi bahasa, serta validasi media digunakan rumusan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor akhir

$\sum R$ = Jumlah skor hasil penilaian

N = Jumlah skor maksimal

(Sugiyono, 2015:137)

Perhitungan yang dilakukan malalui rumus dari sugiyono diatas akan mendapatkan hasil presentase nilai yang didapatkan bisa dilihat nilai kevalidan materi, bahasa, dan media dengan kriteria yaitu:

- 81% - 100% : Sangat valid (tidak perlu revisi)
- 61% - 80% : Valid (perlu sedikit revisi)
- 41% - 60% : Cukup valid (perlu revisi)
- 21% - 40% : Kurang valid (perlu revisi total)
- 0% - 20% : Sangat tidak valid (perlu revisi total)

(Riduwan, 2014)

Setelah media pembelajaran di *review* dengan memvalidasinya oleh tim ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Dengan teknik analisis data hasil validasi menggunakan penilaian skala Likert akan di perbaiki sesuai dengan masukan dan saran yang telah di berikan oleh tim ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

Tahap implementasi (*Implementation*), peneliti secara langsung melakukan pembelajaran di sekolah dengan proses pembelajaran kegiatan inti tercantum di RPP yang telah dibuat. Langkah-langkahnya yaitu: 1) Dengan metode ceramah, guru menjelaskan secara singkat mengenai sistem organ pencernaan pada manusia. 2) Siswa membentuk beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 anak. 3) Setiap kelompok diberi sebuah *puzzle* yang kepingannya masih terpisah. 4) Guru menjelaskan cara menyusun kepingan *puzzle* dengan benar. Yaitu dengan cara mencocokkan soal – soal pada alas *puzzle* dengan jawabannya yang terdapat pada kepingan *puzzle*. 5) Secara berkelompok, siswa menyusun *puzzle* yang didapat. 6) Setelah itu setiap kelompok diminta mempresentasikan gambar organ pencernaan yang terdapat pada *puzzle*-nya masing-masing didepan kelas dan kelompok lain mendengarkan hasil kelompok yang sedang menjelaskan hasil yang di dapatkan dari pembelajaran. 7)

Memberikan angket kuisioner siswa kepada semua siswa dan guru kelas agar angket di isi sesuai dengan keyakinanya masing – masing. 8) Pengumpulan hasil kuisioner siswa dan guru. Dari kegiatan pengisian kuisioner siswa dan guru dapat mengetahui kelayakan media *puzzle* untuk siswa. Dengan teknik analisis untuk menghitung data dari hasil kuesioner siswa serta kuesioner guru digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{sekor jawaban responden}}{\text{sekor total}} \times 100\%$$

(Sudijono, 2007)

Berdasarkan dari hasil kuesioner siswa serta kuesioner guru presentase nilai yang didapatkan bisa diketahui kevalidan materi dan media dengan kriteria sebagai berikut:

- 81% - 100% : Sangat praktis (tidak perlu revisi)
  - 61% - 80% : Praktis (perlu sedikit revisi)
  - 41% - 60% : Cukup praktis (perlu revisi)
  - 21% - 40% : Kurang paktis (perlu direvisi total)
  - 0% - 20% : Sangat tidak praktis (perlu direvisi total)
- (Riduwan, 2014)

Tahapan terakhir, yaitu tahap evaluasi (*Evaluation*), Tahap evaluasi pada penelitian ini dilaksanakan sampai evaluasi formatif bertujuan untuk kebutuhan revisi. Berdasarkan hasil review para ahli dan uji coba lapangan yang sudah dilakukan pada tahap implementasi.

Selanjutnya dilakukan tahap analisis data yaitu analisis data pada penelitian pengembangan media ini diperoleh data kuantitatif. Data tersebut didapatkan dari hasil validasi materi, validasi media, validasi bahasa, kuesioner respon siswa, serta kuesioner respon guru.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini memanfaatkan alat pengumpul data antara lain lembar validasi materi, lembar validasi bahasa, dan lembar validasi media, lembar angket siswa, serta lembar angket guru. Lembar validasi materi berguna untuk melihat kevalidan materi pembelajaran yang diberikan. Lembar validasi media berguna untuk melihat kevalidan media *puzzle* organ pencernaan manusia. Angket siswa serta angket guru berguna untuk mengetahui kepraktisan media *puzzle* organ pencernaan manusia. Semua instrumen pengumpul data yang digunakan berbentuk angket (kuisioner) tertutup.

Kemudian skor penilaian dari skala likert tersebut rata-ratanya dicari yang didapatkan dari subjek uji coba yang kemudian dikonversi terhadap pernyataan penilaian agar diketahui kelayakan dan manfaat dari media yang dikembangkan sesuai dari pendapat validator. Dan berdasarkan penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran akan tercapai ketika skor penilaian yang dilakukan sudah memenuhi syarat kelayakan untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tingkat kelayakan media, kesesuaian materi, kelayakan bahasa, serta kualitas teknis terhadap bahan pembelajaran media *puzzle* untuk mata pelajaran tematik materi sistem organ pencernaan pada manusia pada kelas V Sekolah Dasar pada dikategori sangat praktis atau praktis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian pengembangan yang sudah dilakukan yaitu pengembangan media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia di SDN Sidodadi 3 Garum Blitar. Dari hasil peneltian ini bisa diketahui kualitas media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia dilihat dari segi kevalidan serta kepraktisan media pembelajaran yang telah dibuat. Berikut ini adalah proses pengembangan media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia.

Tahap analisis (*analysis*) merupakan tahap pengidentifikasian masalah. Analisis dilakukan dengan maksud menganalisis kebutuhan penelitian melalui studi lapangan guna memperoleh informasi. Informasi yang didapatkan saat pembelajaran dikelas, guru kurang memperhatikan pentingnya penggunaan media pembelajaran. Jadi banyak siswa yang mudah bosan dan kurang memahami apa yang guru sampaikan. Hal ini dapat diketahui peneliti saat melakukan kegiatan observasi di SDN Sidodadi 3 Garun Blitar, saat itu peneliti mengamati pembelajaran di kelas. Waktu itu guru hanya menggunakan media seadanya, yang berupa buku lembar kerja siswa dan buku pegangan yang hanya menunjukkan gambar, jadi hal tersebut menjadi kurang menarik dan menyebabkan ada beberapa anak yang tidak memperhatikan, dan bermain sendiri ataupun dengan temannya, sehingga anak menjadi pasif di kelas. Padahal ketika belajar, pesrta didik harus aktif agar memperoleh hasil yang

maksimal, memerlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang bisa memenuhi kebutuhan siswa yang disesuaikan dengan materi sistem organ pencernaan manusia.

Langkah kedua yaitu analisis kurikulum. SDN Sidodadi 3 Garum Blitar menggunakan kurikulum 2013 (K13) revisi 2017. Setelah mengetahui kurikulum yang berlaku kemudian menentukan kompetensi dasar serta menyusun indikator pembelajaran. Berikut ini adalah kompetensi dasar serta indikator pembelajaran yang dipilih, Kompetensi dasar: 3.3. Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta caramemelihara kesehatan organ pencernaan manusia Indikator Pembelajaran: 3.3.1 Menjelaskan organ pencernaan manusia. 3.3.2 Menjelaskan fungsi organ pencernaan manusia.

Langkah ketiga adalah analisis materi, dilakukan pemilihan materi pokok yaitu materi organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta caramemelihara kesehatan organ pencernaan manusia dan sudah disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di SDN Sidodadi 3 Garum Blitar. Dari materi pokok tersebut diambil materi yang lebih spesifik sebagai indikator pembelajaran yaitu membahas tentang materi fungsi sistem organ pencernaan pada manusia dan proses masuknya makana darimulut sampai anus.

Tahap desain (*Design*), tahap ini dilakukan sesuai hasil pengamatan pada tahap analisis. Tahap desain sangat diperlukan supaya media yang akan dikembangkan bisa berpengaruh positif terhadap siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam tahap ini bentuk media *puzzle* akan dirancang. Pertama, yaitu pembuatan desain bingkai atau bagian alas *puzzle*, berbentuk persegi panjang yang memiliki panjang dan lebar masing-masing 48cm x 33cm. Kemudian membuat desain kepingan *puzzle* sebanyak 20 buah dan berbentuk kepingan – kepingan *puzzle* sisi yang berbentuk gelombang dengan ukuran p x l yaitu 7cm x 7cm. lalu, untuk alas *puzzle* diberi tulisan berupa soal – soal dan gambar tentang sistem organ pencernaan manusia. Pada sisi bagian luar kepingan *puzzle* diberi sticker gambar organ pencernaan, dan jawaban soal – soal sistem organ pencernaan manusia. Sedangkan untuk sticker, peneliti mengambil desain gambar dari internet. Dalam pemilihan gambar, peneliti menggunakan gambar yang menarik dengan warna cerah dan sederhana.

**Tabel 2.** Desai *Puzzle* Organ Pencernaan Manusia

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
<p>Alas <i>puzzle</i> sistem organ pencernaan manusia masih belum ada warna begronya dan warna awanya masih belum ada warna warninya masih monoton. Dalam penulisan soal kata – katanya msih kurang yaitu belum ada tanda titik – titiknya.</p>	<p>Gambaran alas <i>puzzle</i> sistem organ pencernaan manusia sudah di refisi dengan alasnya di beri warna biru muda ketua tuaan. Dan penulisan pada soalnya sudah di beri tanda titik – titik. Sedang pada awannya juga sudah di benahi di beri warna yang menarik.</p>
	
<p>Pada kepingan <i>puzzle</i> sistem organ pencernaan manusia masih belum ada warna begronya dan warna awanya masih belum ada warna warninya masih monoton. Dalam penulisan jawaban soal masih kecil kurang besar jadi tidak terlihat.</p>	<p>Gambaran kepingan <i>puzzle</i> sistem organ pencernaan manusia sudah di refisi dengan alasnya sudah di beri warna biru muda ketua tuaan. Dan penulisan pada jawaban soalnya sudah di besarkan sehinga akan lebih terlihat.</p>

Tahap pengembangan (*development*), pembuatan *puzzle* dibagi menjadi beberapa tahapan, diantaranya adalah pembuatan kepingan atau potongan gambar *puzzle*, alas *puzzle*, dan sticker. Bahan untuk membuat alas *puzzle* dan kepingannya yaitu kertas karton super tebal agar kuat dan awet. Untuk sticker, peneliti memesan kepada pembuat sticker custom untuk dibuatkan. Untuk jenis sticker memakai bahan yang berbeda, sticker tulisan & gambar organ pencernaan manusia menggunakan

sticker dengan lem yang kuat. Pada tahapan implementasi dilapangan, maka media *puzzle* direalisasikan kepada siswa kelas V SDN Sidodadi 3 Garum Blitar,

Setelah perancangan media sudah sempurna, langkah selanjutnya yaitu validasi, hal itu ditujukan supaya media *puzzle* yang telah dikembangkan menjadi sangat layak ketika digunakan dalam pembelajaran. Yang berperan sebagai validator dalam penelitian ini yaitu guru SDN Sidodadi 3 Garum Blitar. Validasi materi dilakukan oleh ibu Ella Kurniasari, S.Pd Berikut ini tabel hasil validasi materi yang sudah dilakukan oleh ahli materi.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Indikator	Sekor					Penilaian
			1	2	3	4	5	
1	Kelayakan materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)					√	S. Baik
		Konsep Materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD)					√	S Baik
		Penyajian teks materi dan gambar dalam media <i>Puzzle</i> sesuai dengan kompetensi dasar (KD)					√	S Baik
2	Cakupan materi	Kesesuaian gambar dengan materi					√	Baik
		Kerapian tulisan dalam materi					√	S Baik
3	Komunikatif	Keberanian dalam menjelaskan materi					√	S Baik
		Meningkatkan kerjasama antar siswa					√	S Baik
		Kemampuan mempertahankan keaktifan kegiatan belajar					√	Baik
Jumlah sekor perolehan maksimal			38					Valid
Jumlah rata - rata sekor perolehan			4,00					Valid

Dari hasil validasi materi yang sudah dilakukan, materi yang termuat dalam media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia memperoleh nilai total sebesar 38 dengan perhitungan persentase sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\% \quad P = \frac{38}{40} \times 100\% \quad P = 95\%$$

Hasil validasi materi menunjukkan persentase sebesar 95%, hal ini menandakan bahwa materi yang termuat dalam media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia memperoleh kategori valid serta layak digunakan tanpa dilakukan revisi.

Sedangkan hasil validasi dari ahli media berdasarkan tabel hasil validasi media yang dilakukan oleh ibu Puji Pangestuti, S.Pd ahli media yaitu:

**Tabel 4.** Hasil Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Sekor					Penilaian	
			1	2	3	4	5		
1	Ukuran Media Pazzle	Kesesuaian ukuran Media <i>Puzzle</i> dengan kejelasan gambar					√	S Baik	
		Ukuran Media <i>Puzzle</i> mudah dibawa kemana saja					√	S Baik	
2	Desain Alas Pazzle	Desain alas menarik					√	Baik	
		Huruf yang digunakan dalam alas menarik dan mudah di baca					√	Baik	
3	Desain Kepingan Pazzle	Ilustrasi gambar media <i>Puzzle</i> menggambarkan isi materi					√	Baik	
		Penggunaan font dengan jelas dan terbaca dengan baik					√	S Baik	
		Kesesuaian bentuk, warna, dan ukuran menarik					√	Baik	
Desain tampilan kepingan media <i>Puzzle</i> menarik siswa untuk gemar membaca								√	Baik
Jumlah sekor perolehan maksimal			35					Valid	
Jumlah rata - rata sekor perolehan			4,00					Valid	

Dari hasil validasi ahli media yang sudah dilakukan, media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia memperoleh nilai total sebesar 35 dengan perhitungan persentase sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\% \quad P = \frac{35}{40} \times 100\% \quad P = 87,5\%$$

Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 87,5%, hal ini menandakan bahwa media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia memperoleh kategori valid serta layak digunakan tanpa dilakukan revisi.

Sedangkan hasil validasi dari ahli bahasa tabel hasil validasi bahasa yang dilakukan oleh ibu Tumilah, M.A ahli bahasa.

**Tabel 5.** Hasil Validasi Bahasa

No	Aspek	Indikator	Sekor					Penilaian	
			1	2	3	4	5		
1	Lugas	Pemilihan bahasa yang tepat					√	S Baik	
		Kalimat yang digunakan mudah dipahami					√	S Baik	
		Kalimat yang digunakan sederhana sesuai dengan kemampuan siswa					√	S Baik	
2	Komunikatif	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa dan komunikatif					√	Baik	
3	Dialogis dan interaktif	Bahasa yang digunakan interaktif sehingga dapat memotivasi siswa					√	Baik	
4	Kesesuaian bahasa dan akidah	Kaidah bahasa yang baik dan benar					√	Baik	
5	Penggunaan simbol dan ikon	Ketepatan ejaan						√	S Baik
		Konsistensi penggunaan istilah						√	Baik
		Konsistensi penggunaan simbol atau ikon						√	Baik
Jumlah sekor perolehan maksimal							40	Valid	
Jumlah rata - rata sekor perolehan							4,00	Valid	

Dari hasil validasi ahli bahasa yang sudah dilakukan, media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia memperoleh nilai total sebesar 40 dengan perhitungan persentase sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\% \quad P = \frac{40}{45} \times 100\% \quad P = 88,8\%$$

Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan persentase sebesar 88,8%, hal ini menandakan bahwa media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia memperoleh kategori valid serta layak digunakan tanpa dilakukan revisi.

Tahap Implementasi (*implementation*). setelah media sistem organ pencernaan manusia dinyatakan valid dan layak digunakan maka media siap untuk dilakukan uji coba penelitian. Pada tahap uji coba dilakukan secara langsung melakukan pembelajaran di SDN Sidodadi 3 Garum Blitar. Dengan subjek 15 siswa sekolah dengan proses pembelajaran kegiatan inti tercantum di rencana pembelajaran yang telah dibuat. Langkah-langkahnya yaitu: 1) Dengan metode ceramah, guru menjelaskan secara singkat mengenai sistem organ pencernaan pada manusia. 2) Siswa membentuk beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 anak. 3) Setiap kelompok diberi sebuah *puzzle* yang kepingannya masih terpisah. 4) Guru menjelaskan cara menyusun kepingan *puzzle* dengan benar. Yaitu dengan cara mencocokkan soal - soal pada alas *puzzle* dengan jawabannya yang terdapat pada kepingan *puzzle*. 5) Secara berkelompok, siswa menyusun *puzzle* yang didapat. 6) Setelah itu setiap kelompok diminta mempresentasikan gambar organ pencernaan yang terdapat pada *puzzle*-nya masing-masing didepan kelas.

Selesai pelaksanaan uji coba media sistem organ pencernaan manusia, siswa mengisi angket dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan media sistem organ pencernaan manusia. Siswa akan memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom skor yang memiliki rentang nilai 1-5. Kemudian data akan dihitung untuk mengetahui hasilnya. Selain siswa, guru juga mengisi angket respon. Guru berperan sebagai pengamat ketika dilakukan uji coba produk. Penilaian angket respon guru dilakukan oleh Ibu Ella Kurniasari S,Pd selaku guru kelas V di SDN Sidodadi 3 Garum Blitar. Dengan menggunakan teknik analisis untuk menghitung data dari hasil kuesioner siswa serta kuesioner guru digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{sekor jawaban responden}}{\text{sekor total}} \times 100\%$$

(Sudijono, 2007)

Berdasarkan dari hasil kuesioner siswa serta kuesioner guru presentase nilai yang didapatkan bisa diketahui kevalidan materi dan media dengan kriteria sebagai berikut:

- 81% - 100% : Sangat praktis (tidak perlu revisi)
- 61% - 80% : Praktis (perlu sedikit revisi)
- 41% - 60% : Cukup praktis (perlu revisi)
- 21% - 40% : Kurang praktis (perlu direvisi total)
- 0% - 20% : Sangat tidak praktis (perlu direvisi total)

(Riduwan, 2014)

Dari pengisian kuesioner respon, guru memberikan masukan untuk media *puzzle* memakai setiker yang lebih tebal dan yang tahan air akan lebih awet. Berikut ini hasil validasi angket respon guru dengan menggunakan rumus dari Sudijono yaitu jumlah perolehan nilai angket respon guru memperoleh nilai total sebesar 56 yang bisa dilihat dari diagram batang dengan perhitungan persentase sebagai berikut :

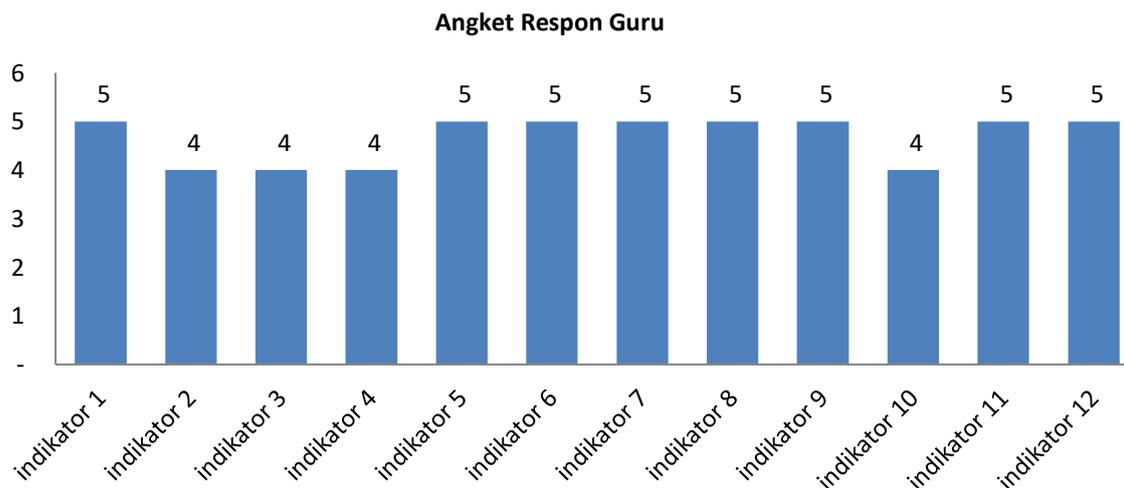
$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{sekor jawaban responden}}{\text{sekor total}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{56}{60} \times 100\%$$

$$\text{Presentase (\%)} = 93\%$$

Hasil validasi angket respon guru menunjukkan persentase sebesar 93%, hal ini menandakan bahwa media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia memperoleh kategori sangat praktis dan layak digunakan tanpa dilakukan revisi. Dan berikut ini adalah diagram batang hasil angket respon guru.

**Diagram Batang 1.** Hasil Angket Respon Guru



Keterangan dalam indikator penilaian :

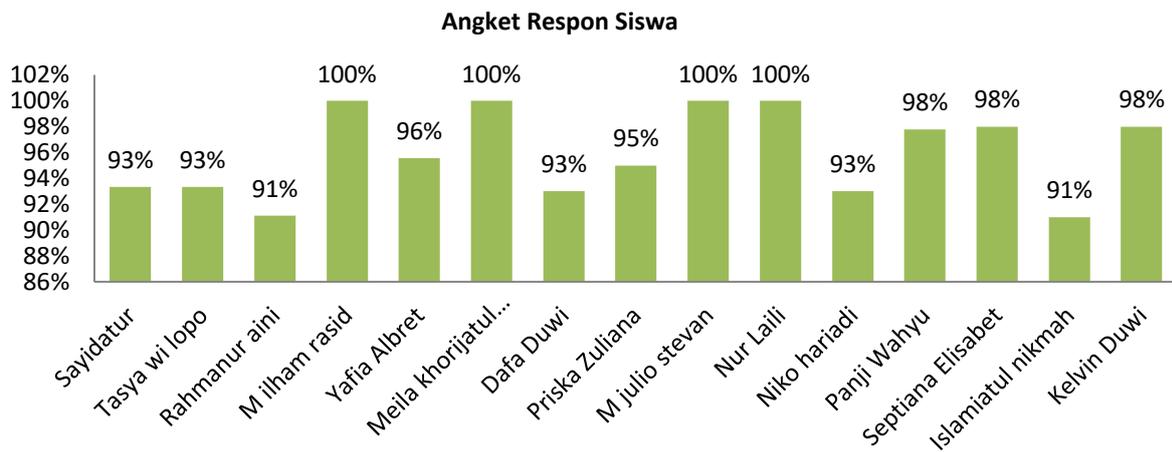
**Tabel 6.** Hasil Kepraktisan Kuisisioner Guru

No	Aspek	Indikator	Sekor					Penilaian
			1	2	3	4	5	
1	Kelayaan	Bentuk media <i>puzzle</i> menarik menciptakan rasa senang siswa					√	S Baik
2		Kombinasi dan pemilihan warna media <i>puzzle</i> menarik					√	Baik
3		Desain media <i>puzzle</i> menarik					√	Baik
4		Gambar media <i>puzzle</i> yang disajikan menarik					√	Baik
5		Tulisan pada media <i>puzzle</i> sudah jelas					√	S Baik
6		Media <i>puzzle</i> sesuai dengan materi sistem organ pencernaan manusia					√	S Baik
7		Penyajian materi media <i>puzzle</i> sudah jelas					√	S Baik
8		Penggunaan bahasa media <i>puzzle</i> mudah dipahami					√	S Baik
9		Media <i>puzzle</i> mudah di gunakan					√	S Baik
10		Media tahan lama sehingga dapat di gunakan berulang kali					√	Baik
11		Media sangat aman bagi pengguna					√	S Baik
12		Media <i>puzzle</i> mampu menarik perhatian siswa					√	S Baik
Jumlah sekor perolehan maksimal			56					Valid
Jumlah rata - rata sekor perolehan			5,00					Valid

Sedangkan hasil validasi angket respon siswa dengan menggunakan rumus dari Sudijono yaitu jumlah perolehan dari 15 siswa semua presentase nilai angket respon siswa memperoleh presentase nilai sebesar 39%, 93%, 91%, 100%, 96%, 100%, 93%, 95%, 100%, 100%, 93%, 98%, 98%, 91%, 98%.

Dari perolehan presentase 15 siswa memperoleh presentase nilai rata - rata sebesar 96%, jadi hasil validasi angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 96%, hal ini menandakan bahwa media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia memperoleh kategori sangat praktis dan layak digunakan tanpa dilakukan revisi. Berikut ini adalah diagram batang hasil angket respon siswa.

Diagram Batang 2. Hasil Angket Respon Siswa



Tabel 7. Hasil Kepraktisan Kuisisioner Siswa

No	Nama	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9	jumlah skor perolehan	Presentase perolehan	hasil kepraktisan
1	Sayidatur	5	5	5	4	4	5	5	4	5	42	93%	Sangat Praktis
2	Tasya wi lopo	4	5	4	5	5	4	5	5	5	42	93%	Sangat Praktis
3	Rahmanur aini	5	4	5	4	5	4	5	5	4	41	91%	Sangat Praktis
4	M ilham rasid	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%	Sangat Praktis
5	Yafia Albret	5	4	5	5	5	5	5	4	5	43	96%	Sangat Praktis
6	Meila khorijatul Hidayah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%	Sangat Praktis
7	Dafa Duwi	5	4	5	4	5	5	4	5	5	42	93%	Sangat Praktis
8	Priska Zuliana	5	4	5	5	5	5	4	5	5	43	95%	Sangat Praktis
9	M julio stevan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%	Sangat Praktis
10	Nur Laili	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%	Sangat Praktis
11	Niko hariadi	5	5	4	5	4	5	5	5	4	42	93%	Sangat Praktis
12	Panji Wahyu	5	5	5	4	5	5	5	5	5	44	98%	Sangat Praktis
13	Septiana Elisabet	5	5	5	4	5	5	5	5	5	44	98%	Sangat Praktis
14	Islamiatul nikmah	5	5	4	5	4	5	5	4	4	41	91%	Sangat Praktis
15	Kelvin Duwi	5	5	5	4	5	5	5	5	5	44	98%	Sangat Praktis
Jumlah nilai per indikator		74	71	72	69	72	73	73	72	72	648	1439%	
Nilai rata-rata		4,9	4,7	4,8	4,6	4,8	4,9	4,9	4,8	4,8		96%	

Keterangan dalam indikator penilaian :

- 1 Tampilan pada media *puzzle* menarik
- 2 Gambar dan warna pada media *puzzle* menarik
- 3 Tidak merasa bosan ketika memakai media *puzzle*
- 4 Puas dengan pemakaian media *puzzle*
- 5 Tulisan pada media *puzzle* jelas
- 6 Memahami bahasa pada media *puzzle*
- 7 Mudah memahami materi pada media *puzzle*
- 8 Mampu menjelaskan materi sistem organ pencernaan manusia
- 9 Mampu menjelaskan materi fungsi sistem organ pencernaan manusia

Adapun hasil angket respon siswa dan angket respon guru yang di dapat dari presentase perhitungan pada diagram batang bisa kita lihat pada table di bawah ini.

**Tabel 6.** Hasil Angket Respon Siswa dan Guru

Kepraktisan	Presentase	Kategori
Angket Respon Guru	93%	Sangat praktis untuk digunakan
Angket Respon Siswa	96%	Sangat praktis untuk digunakan

Tahap evaluasi (*evaluation*), pada penelitian kali ini memperoleh saran dan masukan dari guru yang terlibat dalam penelitian. Guru menyarankan kepada peneliti agar media *puzzle* yang ada dalam permainan diberikan lapisan setiker yang lebih bagus seperti setiker yang tahan air dan yang tebal agar media *puzzle* awet dan tahan lama.

### Pembahasan

Pada kegiatan penelitian kali ini menghasilkan produk media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia untuk materi fungsi sistem organ pencernaan manusia. Sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dijelaskan, bahwa media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia adalah media yang berkualitas baik dari segi kevalidan maupun kepraktisan untuk materi fungsi sistem organ pencernaan manusia siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian dilakukan di SDN Sidodadi 3 Garunm blitar dengan subjek 15 siswa. Model pengembangan ADDIE menjadi acuan untuk penelitian pengembangan media pembelajaran ini. Model pengembangan ini memiliki 5 tahapan meliputi analisis (*Analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implememntasi (*implementation*), & evaluasi (*evaluation*).

Tahap kesatu adalah tahap analisis (*analysis*). Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia mampu menarik perhatian serta aktivitas siswa menjadi lebih aktif belajar serta mampu membantu pemahaman siswa mempelajari materi fungsi sistem organ pencernaan manusia. Hal ini sependapat dengan yang disampaikan oleh H. Malik (dalam Sumiharsono & Hasanah 2018: 10) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa dipergunakan untuk menjelaskan bahan pembelajaran supaya bisa merangsang pikiran, perhatian, minat, dan perasaan seseorang didalam kegiatan belajar untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Dengan media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia, siswa tidak merasa bosan dan jenuh selama mempelajari materi fungsi sistem organ pencernaan manusia yang termuat pada media pembelajaran terdapat pada kurikulum 2013 kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Pembelajaran 1. Materi sudah di sesuaikan dengan kompetensi dasar dan indicator pembelajaran.

Tahap dua adalah tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini, rancangan konsep isi media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang meliputi materi fungsi sistem organ pencernaan manusia serta gambar. Gambar yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa supaya bisa menarik minat serta bisa membantu memperjelas materi. Materi yang diberikan disusun dengan bahasa serta kalimat yang sudah disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Tahap tiga adalah tahap pengembangan (*development*), mencakup pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru dan siswa dalam penggunaan media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia serta pembuatan lembar kerja siswa dan lembar evaluasi sebagai komponen pelengkap pembelajaran. Pengembangan media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia ini melalui beberapa tahapan yaitu tahap pendesainan yang meliputi desain papan pada alas *puzzle*, desai gambar pada alas *puzzle*, desain soal – soal pembelajaran pada alas *puzzle*, desain jawaban soal pada kepinggan *puzzle*, dan desai gambar pada kepinggan *puzzle*. Tahap pembuatan *puzzle* berbentuk persegi panjang yang memiliki panjang dan lebar masing-masing 48cm x 33cm. Kemudian membuat

desain kepingan *puzzle* sebanyak 20 buah dan berbentuk kepingan – kepingan *puzzle* sisi yang berbentuk gelombang dengan ukuran p x l yaitu 7cm x 7cm. lalu, untuk alas *puzzle* diberi tulisan berupa soal – soal dan gambar tentang sistem organ pencernaan manusia. Pada sisi bagian luar kepingan *puzzle* diberi sticker gambar organ pencernaan, dan jawaban soal – soal sistem organ pencernaan manusia. tahap terakhir pengecekan semua komponen media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia.

Media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia yang dikembangkan sudah melalui tahap validasi baik validasi materi, bahasa, maupun validasi media. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi dan hasilnya menunjukkan materi yang termuat dalam media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia valid dan layak digunakan untuk materi fungsi sistem organ pencernaan manusia dengan perolehan persentase sebesar 95%. Hasil validasi media juga menunjukkan bahwa media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia dinyatakan valid serta layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan nilai persentase sebesar 87,5%. Sedangkan hasil validasi bahasa juga menunjukkan bahwa media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia dinyatakan valid serta layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan nilai persentase sebesar 88,8%.

Media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia dinyatakan valid karena memiliki kualitas yang baik yaitu menggunakan bahan kertas karton yang tebal di dobel dua dengan lapisan luar bahan setiker anti air yang membuat media tahan lama, tidak mudah rusak, dan perolehan bahan yang mudah. Media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia didesain dengan gambar yang mudah dipahami serta warna yang cerah dan warna warni. Dengan desain tersebut mampu membuat siswa lebih tertarik dengan media permainan *puzzle*. Sama halnya dengan pendapat Arsyad (2017: 102-103) yang menyatakan bahwa media visual dikatakan valid ditentukan dari kualitas dan efektivitas bahan-bahan yang digunakan, serta perlu pertimbangan aspek bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna pada media.

Hal tersebut dibuktikan pada aspek kualitas bahan media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia di lembar validasi media indikator desain kepingan *puzzle* yang menyatakan kesesuaian bentuk, warna, dan ukuran yang menarik mendapat skor 4 dengan kategori baik. Dan indikator ukuran media *puzzle* dengan kejelasan gambar dengan mendapat skor 5 dengan kategori sangat baik, selain itu pada aspek ukuran media *puzzle* mudah dibawa kemana saja mendapat skor 5 dengan kategori baik. Dan pada indikator desain tampilan *puzzle* menarik siswa untuk gemar membaca mendapat skor 4 dengan kategori baik.

Tahap keempat adalah tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap ini dilakukan kegiatan uji coba pada media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia. Uji coba dilakukan dalam skala besar dengan subjek 15 siswa kelas V SDN Sidodadi 3 Garum Blitar. Kegiatan uji coba dilakukan di SDN Sidodadi 3 Garum Blitar. Uji coba media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia menghasilkan data kepraktisan media yang didapat dari hasil angket respon siswa dan guru.

Dari data kepraktisan media, bisa diketahui bahwa media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia sangat praktis (Riduwan, 2018:41) dengan perolehan nilai persentase sebesar 96% dari angket respon siswa dan perolehan nilai persentase sebesar 93% dari angket respon guru. Setelah pengisian angket respon guru, guru memberikan saran kepada peneliti mengenai kepingan *puzzle* yang sudah disediakan alangkah lebih baik apabila diberi setiker yang tebal dan tahan air agar *puzzle* sistem organ pencernaan manusia awet dan tahan air. Dari hasil kuesioner respon yang diberikan kepada siswa dan guru maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia diakui sebagai media yang sangat praktis serta layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

Dalam pelaksanaan uji coba media terlihat siswa antusias dan bersemangat dengan media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia sebagai fasilitas belajar. Siswa sangat aktif selama kegiatan berlangsung. Hal tersebut terlihat saat siswa mengabungkan kepingan *puzzle* dengan membaca soal – soal yang ada di alas *puzzle* dan menyatukannya dengan kepingan – kepingan *puzzle*. Hal itu membuat siswa mudah memahami materi karena setiap komponen permainan mengandung materi baik tersampaikan secara tersirat maupun tersurat. Keaktifan siswa selama pembelajaran adalah salah satu hasil dari manfaat penggunaan media pembelajaran dan hal tersebut sesuai dengan pernyataan Wati (2016:13) yang mengatakan media pembelajaran mampu meningkatkan tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dari hasil penelitian bisa diketahui bahwa media sistem organ pencernaan manusia sesuai dengan karakteristik siswa tingkat sekolah dasar untuk materi fungsi sistem organ pencernaan manusia. Karena dengan penggunaan media sistem organ pencernaan manusia siswa menjadi lebih aktif serta

tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan hasil kuesioner respon siswa pada butir pernyataan ke-3 dan ke-4 yaitu siswa menjadi tidak bosan dan merasa puas bersemangat serta termotivasi untuk belajar.

Tahap kelima dan menjadi tahap terakhir yaitu tahap evaluasi (*evaluation*). Sesuai dengan pernyataan Warsita (2013:439), bahwa dalam pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan evaluasi untuk memastikan kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Saran dan masukan yang diperoleh peneliti dalam pengembangan media kali ini diberikan oleh guru. Guru memberikan saran agar kepingan puzzle di beri lapisan setiker yang lebih tebal dan tahan air agar media *puzzle* menjadi lebih awet dan tahan lama.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang di dapatkan dari pengembangan dan pembahasan media sistem organ pencernaan manusia pada materi fungsi sistem organ pencernaan manusia membuktikan bahwa:

1. Penelitian kali ini menghasilkan produk media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia untuk materi fungsi sistem organ pencernaan manusia. Bahwa media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia adalah media yang berkualitas baik dari segi kevalidan maupun kepraktisan dan media *puzzle* mampu menarik perhatian siswa serta aktivitas siswa menjadi lebih aktif belajar serta mampu membantu pemahaman siswa mempelajari materi fungsi sistem organ pencernaan manusia.
2. Media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia yang dikembangkan sudah melalui tahap validasi baik validasi materi, bahasa, maupun validasi media. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi dan hasilnya menunjukkan materi yang termuat dalam media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia valid dan layak digunakan untuk materi fungsi sistem organ pencernaan manusia dengan perolehan persentase sebesar 95%. Hasil validasi media juga menunjukkan bahwa media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia dinyatakan valid serta layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan nilai persentase sebesar 87,5%. Sedangkan hasil validasi bahasa juga menunjukkan bahwa media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia dinyatakan valid serta layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan nilai persentase sebesar 88,8%. Dari ketiga penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia pada materi IPA kelas V di Sekolah Dasar sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Nilai kepraktisan media sistem organ pencernaan manusia didapatkan dari hasil angket respon siswa dan guru. Pada hasil angket respon siswa mendapat nilai sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan pada hasil angket respon guru mendapat nilai presentase sebesar 93% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia pada materi IPA kelas V di Sekolah Dasar sangat praktis serta layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar sebagai media pembelajaran.

### SARAN

Mengingat catatan selama awal dari hasil perbaikan yang telah selesai, peneliti memberikan beberapa ide untuk ditingkatkan pemanfaatan media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia.

1. Media pembelajaran media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia hanya dibatasi pada topik pembelajaran IPA materi sistem organ pencernaan manusia pembelajaran alangkah lebih baiknya diciptakan di pembelajaran tema dengan mata pelajaran yang berbeda.
2. Batasan materi yang disajikan pencipta dalam media *puzzle* sistem organ pencernaan manusia. Pencipta benar-benar mempercayai ilmuwan apalagi memiliki pilihan untuk menambah referensi media pembelajaran yang tumbuh, misalnya, memperluas jumlah pertanyaan dan skoring/area pada *puzzle* sistem organ pencernaan manusia, sama seperti menambah daya tarik rencana media pembelajaran *puzzle* sistem organ pencernaan manusia untuk membuatnya sangat menarik.

### DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Akbar, M.N., Gunawan, H., dan Utomo, H., (2015), "Pengaruh Independensi dan Profesionalisme terhadap Kinerja Auditor (Survey pada Beberapa Kantor Akuntan Publik di Kota Bandung)", *Prosiding Penelitian Sivitas Akademika (Sosial dan Humaniora) 2015*, Fakultas Ekonomi Universitas Islam Bandung, Hal. 304-312.
- Arsyad, Ashar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Azka, F., Firdaus, D. F., & Kurniadewi, E. (2018). Kecemasan Sosial dan Ketergantungan Media Sosial pada Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5, 201–210. <https://doi.org/10.15575/psy.v5i2.3315>.
- Branch, Robert Maribe. 2006. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Spinger Science.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hariadi, Sutriyono. 2018. *Media presentasi pembelajaran dari teori ke praktik*. Probolinggo: Dinas pendidikan, pemuda, dan olahraga kota Probolinggo bidang ketenagaaan.
- Hariadi Yasbiati. Gilar Gandana. (2019). *Alat permainan edukatif untuk anak usia dini (Teori dan konsep dasar)*. Tasikmalaya: Ksatria siliwangi.
- Kastolani. 2014. *Model pembelajaran inovatif teori dan aplikasi*. Salatiga: STAIN Salatiga Press.
- Kustandi, Cecep & Daddy Darmawan, (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- R. Ibrahim dan Nana Syaodih Sukmadinata. 1991. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Riduwan. 2014. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Riduwan. 2018. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sardiman. 2007. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2015. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur*. Cetakan Kedua. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2013. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Rivai. 1992. "Manfaat Media Pengajaran". Bandung: PT. Tarsito Bandung.
- Sugiyono, 2012, *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bamdung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy. Hisbiyatul Hasanah. 2018. *Media pembelajaran*. Jember: Pustaka abadi
- Syaiful Sagala, 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Warsita, Bambang. 2013. "Evaluasi Media Pembelajaran sebagai Pengendalian Kualitas" dalam jurnal.